

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran Matematika**

##### **2.1.1 Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan, dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya yang melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Aunnurrahman, 2011).

Kegiatan belajar selalu dengan proses pembelajaran yang lebih terarah dan sistematis. Belajar dengan proses pembelajaran terarah dan sistematis akan melibatkan peran guru, bahan ajar, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Komara, 2014).

Secara khusus pembelajaran mempunyai makna: 1) pembelajaran adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikannya (mengaturnya) menjadi suatu pola bermakna, 2) Kognitif pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami (Sardiman, 2011). Menurut Sumantri (2015) tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku atau kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran.

### **2.1.2 Matematika dan Pembelajaran Matematika**

Matematika adalah suatu arah untuk menentukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat hubungan-hubungan (Mulyono, 2009). Berkaitan dengan hal tersebut Heruman (2007) memaparkan bahwa dalam matematika, setiap konsep yang baru dipahami siswa perlu diberi penguatan agar konsep dapat bertahan lama dalam memori dan pola pikir, serta tindakannya. Untuk itu diperlukn adanya pembelajaran yang disebut pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika menurut Muhsetyo (2008) adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Kemudian menurut Rahayu (2007) pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika dan pembelajaran matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang sengaja dirancang dengan tujuan menciptakan suasana lingkungan belajar yang memungkinkan siswa dapat menerima pelajaran

dengan baik dan memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

## **2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing***

### **2.2.1 Model Pembelajaran**

Menurut Sumantri (2015) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Kemudian menurut Aqib dan Murtadlo (2016) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas.

Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan sebagai berikut: 1) teoritik, 2) humanistik, 3) lentur, 4) adaptif, 5) berorientasi kenkinian, 6) memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, 7) mudah dilakukan, 8) dapat mencapai tujuan, dan 9) hasil belajar secara optimal ( Aqib dan Murtadlo, 2016).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

### **2.2.2 Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperatif learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain. Menurut Sumantri (2015) pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang

dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Komalasari (2010) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok –kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dari beberapa pengertian pembelajaran kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok-kelompok yang bersifat heterogen dan mengharuskan siswa saling bekerjasama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal.

Menurut Sumantri (2015) ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif. Adapun penjelasan dalam setiap unsurnya adalah:

- 1) Ketergantungan positif, unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yaitu membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat.
- 3) Interaksi promotif, walaupun secara anggota tim secara perseorangan mengerjakan tugas bagiannya, namun anggota tim tetap harus memberikan masukan, penalaran dan kesimpulan, saling mengajari dan memberi dorongan satu sama lain.

- 4) Keterampilan berkomunikasi antar anggota, unsur ini digunakan untuk mengoordinasikan kegiatan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran, siswa harus mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- 5) Evaluasi proses kelompok, dimana guru Memberikan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

### 2.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2011) menyatakan bahwa terdapat enam langkah utama di dalam menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

| FASE | INDIKATOR  | PERILAKU GURU  |
|------|--|--|
| 1    | Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.                | Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.                         |
| 2    | Menyajikan informasi                                     | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.   |
| 3    | Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. |
| 4    | Membimbing kelompok belajar dan bekerja.                 | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.   |
| 5    | Evaluasi   | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.            |
| 6    | Memberikan penghargaan.                                  | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.   |

#### 2.2.4 *Bamboo Dancing*

Menurut Lie (2008), model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* merupakan modifikasi dari teknik inside-outside circle (Lingkaran Kecil Lingkaran Besar). Dinamakan *Bamboo Dancing* karena siswa berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu dari Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia. Menurut Aqib dan Murtadlo (2016) dalam kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan.

Salah satu keunggulan dari tipe ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi informasi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Sesuai dengan tujuan pembelajaran tipe *Bamboo Dancing* yang disampaikan oleh Aqib dan Murtadlo (2016) yaitu: 1) mendorong peserta didik berbagi ide dan informasi dengan teman-temannya, 2) menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengenali kelas, 3) menyediakan peserta didik suatu cara yang menarik untuk memberikan pendapat dan memecahkan masalah.

Langkah pembelajaran *Bamboo Dancing* menurut Aqib dan murtadlo (2016) adalah:

1. Separuh kelas atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar siswa berjajar disela-sela deretan bangku.
2. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
3. Guru memberikan sebuah kartu yang berisi soal.

4. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran saling berbagi informasi.
5. Kemudian satu atau dua siswa yang berdiri di ujung jajaran diajarannya.

Jajaran ini kemudian bergeser.

Dengan cara inilah, masing-masing siswa akan mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

### 2.2.5 Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing*

Aqib dan Murtadlo (2016) mengemukakan enam tahap aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* pada pembelajaran matematika. Enam tahap aktivitas guru dan siswa dapat dirangkum pada tabel berikut:

**Tabel 2.1** Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing*

| No | Aktifitas Guru   | Aktifitas Siswa  |
|----|--|--|
| 1  | Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa  | Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.   |
| 2  | Guru menyajikan Informasi terkait materi pelajaran.  | Siswa memperhatikan informasi yang di berikan oleh guru.   |
| 3  | Guru mengorganisasi siswa kedalam 4 kelompok, kemudian mengarahkan siswa untuk berjajar dan saling berhadapan dengan kelompok lainnya.       | Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk 4 kelompok sebelum berdiskusi tentang materi yang sedang di pelajari.                        |
| 4  | Guru memberikan sebuah pertanyaan sesuai dengan materi dan membimbing siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan.                           | Siswa menyelesaikan soal yang di berikan oleh guru dan memahami hasil pekerjaanya sebelum menjelaskan kepada pasangan yang berbeda-beda. |
| 5  | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari melalui presentasi hasil kerja siswa kepada pasangan yang berbeda-beda. | Siswa mempresentasikan hasil kerjanya kepada pasangan yang berbeda-beda.   |
| 6  | Guru memberikan penghargaan berupa tambahan poin nilai kepada siswa yang dapat mengerjakan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan. | Siswa berusaha memahami hasil pekerjaannya dan mempresentasikan di depan kelas.  |

### **2.3 Aktivitas Guru**

Mengajar merupakan suatu aktivitas guru untuk mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar dan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Djamarah dan Zain, 2010). Adapun aktivitas guru dalam mengajar menurut Sumantri (2015) terdapat tiga kegiatan dalam pembelajaran, yaitu:

1. Kegiatan Pendahuluan, misalnya: apersepsi, motivasi, pemberian acuan, pembagian kelompok, penjelasan langkah-langkah pembelajaran.
2. Kegiatan inti, merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar.
3. Kegiatan penutup, misalnya: mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman, memeriksa hasil belajar peserta didik, memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru merupakan segala kegiatan yang terjadi selama proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mendorong anak didik melakukan proses belajar dengan efektif.

### **2.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Belajar merupakan aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku, dan pribadi yang bersifat permanen. Dalam belajar membutuhkan suatu aktivitas, baik berupa aktivitas visual, mental, aktivitas gerak dan sebagainya. Belajar merupakan aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, ketrampilan, dan sikap (Husamah, 2016).



Terdapat beberapa jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Adapun beberapa aktivitas siswa yang diadopsi dari Paul B. Diedrich adalah sebagai berikut:

1. *Visual activities*, misalnya: membaca,, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
2. *Oral activities*, misalnya: menyatakan, ,erumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, misalnya: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing actiities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, membuat kontruksi, model merepasi, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activites*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berami, tenang, gugup.

(sadirman, 2012)

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar. Kreaktivitas guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan sangat diperlukan agar siswa dapat melakukan berbagai macam aktivitas yang diinginkan.

## **2.5 Minat Belajar**

### **2.5.1 Minat Belajar**

Minat memang sangat berpengaruh pada diri seseorang. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut. Sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Slameto (2010) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Guru harus berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan kiat membangun sikap positif.

Guru perlu sekali mengenal minat-minat siswanya, karena penting bagi guru untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntut siswa ke arah pengetahuan, dan mendorong motivasi belajar (Hamalik, 2008). Perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar. Menurut Syah (2003) Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka apapun akan dilakukannya.

Dalam bidang studi matematika, minat seseorang terhadap pelajaran dapat dilihat dari kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut. Bila seseorang mempunyai minat yang besar terhadap pelajaran matematika maka nilai hasil belajarnya cenderung berubah ke arah yang lebih baik. Sesuai dengan yang disampaikan Djamarah (2002) menyebutkan Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang

akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu.

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Seperti yang di sampaikan oleh Siagian (2015) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki minat siswa terhadap pelajaran matematika yang ditandai oleh: 1) perhatian siswa pada pelajaran matematika, 2) kesukaaan siswa terhadap pelajaran matematika, 3) keinginan siswa untuk tahu lebih banyak mengenai matematika, 4) tugas-tugas yang diselesaikan oleh siswa, 5) motivasi siswa mempelajari matematika, 6) kebutuhan siswa terhadap pelajaran matematika dan ketekunan siswa dalam mempelajari matematika.

Berdasarkan uraian di atas, minat belajar adalah perasaan senang terhadap suatu hal, dimana seseorang menaruh perhatian lebih terhadap sesuatu yang disukai.

### **2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut Syah dalam Darmawan (2015) ada tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

#### **a. Faktor internal**

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yaitu:

##### **1) Aspek fisiologis**

Kondisi jasmani yang menandakan tingkat kebugaran tubuh siswa, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam belajar.

## 2) Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat, sikap, minat dan motivasi siswa.

### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

#### 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat, dan teman sekelas.

#### 2) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, dan alat-alat belajar.

### c. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

## **2.6 Hasil Belajar**

### **2.6.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2012). Menurut Aunurrahman (2011) hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seseorang setelah belajar. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam penguasaan

pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik hampir sebagian besar kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Menurut Gagne dalam Aunurrahman (2011) ada lima macam hasil belajar, yaitu: 1) ketrampilan intelektual, 2) strategi kongnitif, 3) informasi verbal, 4) ketrampilan motorik, dan 5) sikap. Ketrampilan intelektual yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa yang mampu mempresentasikan konsep dan lambang. Strategi kongnitif dapat diartikan dengan kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kongnitif siswa, dimana kemampuan cenderung kepada penggunaan konsep dalam memecahkan masalah. Informasi verbal yang dimaksud adalah pengungkapan pengetahuan siswa dalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tertulis. Ketrampilan motorik yang dimaksud adalah kemampuan untuk melaksanakan dan mengoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot. Hasil belajar yang terakhir yaitu sikap, merupakan suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan, baik perubahan tingkah laku atau perubahan pengetahuan yang dihasilkan seseorang setelah menerima pengalaman belajar.

### **2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar yang di capai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slameto (2010) terdapat dua faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor

internal dan faktor eksternal. Adapun penjelasan Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, yang termasuk kedalam faktor internal adalah:
  - 1) Faktor jasmani, meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  - 2) Faktor psikologis, meliputi; intelegensi, perhatian, minat, rasa ingin tahu, dan ingatan.
- b. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, yang termasuk kedalam faktor internal adalah:
  - 1) Keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
  - 2) Sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas.
  - 3) Masyarakat, masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan kegiatan siswa dalm masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, guru dan model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Bambo Dancing*, sehingga diharapkan dengan

pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa mencapai kompetensinya.

## **2.7 Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan yang sesuai dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Peneliti pertama oleh Puspita (2016) tentang “Penerapan *Bamboo Dancing* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas V SD Negeri Panggang”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *bamboo Dancing*. Pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan minat belajar IPA.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Bamboo Dancing*. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Puspita dengan yang akan dilakukan peneliti terletak pada subjek dan tujuan penelitiannya. Subjek pada penelitian Puspita adalah siswa kelas V SD sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah siswa kelas VII SMP Assalam Kota Batu. Tujuan penelitian Puspita adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* untuk meningkatkan minat belajar IPA. Sedangkan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah: 1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*; 2) mendeskripsikan minat belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*; 3) mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*.